

## РОЗДІЛ: ПСИХОЛОГІЯ РОЗВИТКУ

УДК 159.922.7

DOI: 10.26565/2225-7756-2019-66-11

**Психологічний аналіз методик проектування та організації простору ігрової творчості підлітків**

**Казарова Ганна Миколаївна**, кандидат психологічних наук, доцент, старший викладач Харківського торговельно-економічного інституту КНТЕУ, м. Харків, пров. О. Яроша, 8, 61045.

**Hanna Kazarova**, Candidate of Psychological Science, Assistant Professor, Senior Lecturer of Kharkiv Institute of Trade and Economics of Kyiv National University of Trade and Economics, Kharkiv, prov. O. Yarosha, 8, 61045.

**Казарова Анна Николаевна**, кандидат психологических наук, доцент, старший преподаватель Харьковского торгового-экономического института КНТЭУ, г. Харьков, пер. О. Яроша, 8, 61045.

ORCID 0000-0001-8972-3632

ankazarova@gmail.com

*У статті розглядається проблема ігрової творчості підлітків і ставлення до цієї творчості дорослих, які працюють з підлітками, як один з найважливіших соціокультурних і психолого-педагогічних чинників соціалізації. Аналізуються методики Школи діалогу культур і ситуаційно-рольової гри як орієнтованих на підтримку підліткової ігрової творчості і питання, пов'язані з тією роллю, яку відіграє дорослий в проектуванні і організації ефективного комунікативного простору для створення самодіяльної рольової гри підлітками в умовах сучасних соціальних трансформацій.*

*Визначено, що методика підтримки підлітка в здійсненні ним прагнень до самодіяльної гри в парадигмі діалогу культур спирається на готовність дорослого не стільки керувати розвитком гри, скільки підтримувати, посилювати, виявляти слабкі інтенції підлітка до самодіяльної гри. Дорослий сприймає такі інтенції як розгортання підлітком ігрової дійсності. Розгорнуті діалогічні методики пов'язані з імпровізацією, пантомімою, що втягають підлітків у ігрову дійсність, спонукають їх брати на себе співавторську відповідальність за розвиток її сюжету.*

*Показано, що доповнення методики ситуаційно-рольової гри, діалогічно і культурологічно орієнтованою методикою Школи діалогу культур, спонукає підлітків до гри і забезпечує її підтримку дорослими. Методика Школи діалогу культур в цьому плані має більш велику методичну гнучкість, тому що вона налаштована її авторами до звуження поля самовизначення підлітків в культурі.*

*Визначено виняткову важливість самодіяльної рольової гри підлітків в формуванні прагнення і здатності підлітків формувати й обґрунтовувати свої особисті погляди на цю гру, на соціальні та культурні проблеми, які переломилися в грі.*

*Підкреслено, що об'єднання двох методик, які орієнтовані на самодіяльну рольову гру підлітків як оптимальний засіб соціалізації дає можливість їх використання у взаємодоповненні і має значний продуктивний потенціал у сучасних соціально-психологічних та культурних обставинах.*

*Ключові слова: ігрова творчість підлітків, соціалізація підлітків, ситуаційно-рольова гра, Школа діалогу культур, самодіяльна гра підлітків.*

*The article deals with the problem of adolescent play creativity and the attitude of adults who work with adolescents as one of the most important socio-cultural and psychological and pedagogical factors of socialization. The methods of the School of Culture Dialogue and Situational Role Play are analyzed as oriented to support teenage creativity and issues related to the role that an adult plays in designing and organizing effective communicative space to create amateur role-playing games for teenagers in the context of contemporary social transformations.*

*It has been determined that the method of supporting the teenager in his pursuit of amateur play in the paradigm of cultural dialogue is based on the readiness of the adult not so much to control the development of the game, but rather to support, strengthen, and reveal the weak intentions of the teenager to the amateur game. An adult perceives such intensities as the deployment of teenage reality games. Here are expanded dialogic techniques related to improvisation, pantomime, involving teenagers in the game reality, making them take on the co-authorship responsibility for the development of its plot.*

*It is shown that supplementing the methodology of situational role-playing, a dialogically and culturally oriented method of the School of Cultural Dialogue, encourages adolescents to play and provides its support to adults. The methodology of the School of Dialogue for Culture in this regard has greater methodological flexibility because it is set up by its authors to narrow the field of self-determination of adolescents in culture.*

*The exceptional importance of amateur role-playing games of teenagers in shaping the desire and ability of teenagers to formulate and substantiate their personal views on this game, on the social and cultural problems that have broken in the game, is determined.*

*It is emphasized that the combination of the two techniques, which focus on the amateur role-playing game of adolescents as the optimal means of socialization, enables them to be used in complementarity and has considerable productive potential in modern socio-psychological and cultural circumstances.*

*Keywords: game creativity of teenagers, socialization of teenagers, situational role-playing game, school of dialogue of cultures, amateur teen game.*

*В статье рассматривается проблема игрового творчества подростков и отношения к этому творчеству работающих с подростками взрослых как один из важнейших социокультурных и психолого-педагогических факторов социализации. Анализируются методики Школы диалога культур и ситуационно-ролевой игры как ориентированные на поддержку подросткового игрового творчества и вопросы, связанные с той ролью, которую играет взрослый в проектировании и организации эффективного коммуникативного пространства для создания самостоятельной ролевой игры подростками в условиях современных социальных трансформаций.*

*Ключевые слова: игровое творчество подростков, социализация подростков, ситуационно-ролевая игра, Школа диалога культур, самостоятельная игра подростков.*

Актуальність дослідження психолого-педагогічних методик до створення творчого простору гри підлітків як поля їх соціалізації, визначається важливістю тих завдань, які виникають в даний час перед спільнотою дорослих в їх взаємодії з підростаючим поколінням. Ці завдання окреслені як в соціально-культурному, так і психолого-педагогічному аспекті вибору найбільш ефективних шляхів передачі цілей, цінностей, норм, способів життя соціуму, що трансформується, і тими труднощами, які виникають в процесі пошуку цих шляхів. В даному контексті нам здається продуктивним звернутися до аналізу ігрових методик за участю дорослого у формуванні спільноти підлітків, які здійснюють самодіяльну рольову гру, та керівництва дорослим цією грою, рефлексією учасників гри і з приводу самої гри, і з приводу тих процесів, осередком яких виступає ця гра. Це методика ситуаційно-рольової гри та методика Школи діалогу культур.

Підкреслимо, що автори обох методик визнають, що починаючи з другої половини XIX самодіяльна рольова гра підлітків отримала статус феномена світової загальнолюдської культури. Це гра на основі вільного вибору підлітками тих творів культури (літературних, кінематографічних, телетворів) або тих феноменів соціального життя, персонажі і сюжети яких їх приваблюють, з тим, щоб виявити власні уявлення про суспільство та своє відношення до нього. Самодіяльна гра здійснюється на підставі вибору культурного героя, що презентує ті цінності, смисли і способи життя, які схвалюються соціумом. Психологічні, соціальні, проблеми, породжувані цією грою, отримали статус проблем соціального розвитку, сфокусованими в сфері відносин між суспільством і його підростаючим поколінням.

Самодіяльна гра підлітка стає основою методики Школи діалогу культур та ситуаційно-рольової гри. У методиці організації ситуаційно-рольової гри найбільш чітко реалізовані процеси управління дорослими формування ігрового співтовариства підлітків. Все різноманіття психолого-педагогічних прийомів, розроблених і апробованих авторами цього напрямку, підпорядковано єдиній меті – створенню системи психолого-педагогічних ситуацій, в кожній з яких той чи інший граючий підліток виявляється тією особою, від мови і дій якого в грі залежить і розвиток ігрової дії, і формування в учасників гри позитивного або негативного сприйняття тих уявлень про людину у людському суспільстві, які знайшли своє втілення в сюжеті гри, в реєстрі її персонажів, в динаміці відносин між ними.

Ключовими прийомами в методиці побудови підлітками під керівництвом дорослого ситуаційно-рольової гри є, по-перше: створення (визначення) дорослим, який керує грою, реєстру її ігрових ролей; по-друге: розробка кожної ролі в цьому реєстрі за певними параметрами, і, по-третє: розподіл ролей між охочими грати підлітками відповідно до психолого-педагогічних цілей керівника гри і по відношенню до ігрового колективу в цілому і по відношенню до того чи іншого підлітка, який входить у колектив [1].

Психолого-педагогічну концепцію ситуаційно-рольової гри відрізняє визначений соціокультурний прагматизм. Самодіяльна рольова гра підлітка актуалізується авторами цієї концепції в плані її самодостатності – в затвердженні підлітками, які грають, незалежності створеної ними гри і створеного ними ігрового співтовариства від навчання в школі, від участі в житті сім'ї, від їх соціальних зв'язків, обов'язків, ролей.

Дорослі, які беруть на себе відповідальність за керівництво стихією ігрової практики підлітків і вмюють здійснювати таке керівництво, планують і ведуть гру з підлітками як багаторівневий цільовий психотренінг. Таким чином, спроектована і керована кваліфікованим педагогом гра дозволяє кожному з підлітків, що бере участь у грі (кожному з залучених в неї дорослим підлітків), виявити, усвідомити і вирішити ті труднощі його особистісного розвитку, які ускладнюють можливості соціалізації підлітка, а часто і блокують їх, руйнуючи прагнення підлітка до соціалізації та його здатності здійснити це прагнення.

Підлітковий вік характеризується представниками даного психолого-педагогічного напрямку як найважливіший період у становленні людини і перш за все в її соціалізації. На думку авторів методики ситуаційно-рольової гри, нетривіальний вчинок, зробити який прагне кожен підліток, виступає зв'язуючою ланкою між світом романтичних уявлень підлітка і світом його рольової гри. Передісторія гри, з їх точки зору, – прагнення підлітка зробити нетривіальний вчинок, вчинок, який від нього ніхто не очікує. Здійсненням такого вчинку підліток намагається довести оточуючим те, що він може вирватися не стільки з загальноприйнятих і загальнообов'язкових норм поведінки, скільки з загальноприйнятого оточуючими ставлення до нього.

Управління дорослими самодіяльною рольовою грою підлітків, відповідно до концепції ситуаційно-рольових ігор, спирається на уявлення, втілене авторами в термін «полігероїзм» [2]. Полігероїзм –

впевненість кожного підлітка, який бере участь в грі, в тому, що саме він – головний герой гри. Саме він – головна «дійова особа» гри. У його ігрових діях і в його ігровому мовленні перетинаються всі лінії взаємодії персонажів гри. Автори даної концепції підкреслюють, що здійснений підлітком вчинок привертає до нього інших учасників гри, робить його центром їхньої уваги.

Саме в такий спосіб організованою дорослими ігровою ситуацією підлітки отримують можливість вирішувати основні психологічні завдання даного віку. Ситуаційно-рольова гра як простір інтенсивної комунікації забезпечує можливість придбання підлітком досвіду міжособистісної взаємодії, в тому числі і досвіду регулювання власних очікувань. Рішення комунікативних завдань, що виникають в грі, розгортається як психологічна реальність підлітка, як насправді здійснювані їм особистісні досягнення, які стануть його надбанням і в ігровій дійсності, і в дійсності неігровій.

Таким чином, педагогічне регулювання соціальних очікувань підлітків є створенням умов для розвитку суб'єктності у взаємодії, що передбачає, з одного боку, ціннісну орієнтацію на здійснення взаємовигідного співробітництва, а з іншого – формування умінь самостійно прогнозувати, планувати, аналізувати і рефлексувати ситуації взаємодії. Суб'єктність підлітка у взаємодії проявляється в його здатності самостійно регулювати власні соціальні очікування.

Але чи є підхід авторів методики ситуаційно-рольової гри до здійснення підлітками властивого їм прагнення до самодіяльної рольової гри адекватним варіантом використання ігрових форм соціалізації підлітків тих соціокультурних реалій нашого суспільства, які склалися у ХХІ столітті? Перш за все, в останні десятиліття стрімко скоротилася кількість підлітків, які читають. Звузилось постійне коло читання підлітків, що включало в себе пригодницьку, науково-популярну і науково-технічну літературу та виступало чинником формування інтенцій підлітків до самодіяльної рольової гри. Не менш стрімко з інформаційного простору нашого суспільства зникли кіно- і телевізійні фільми, проблематика, сюжет і герої яких виступали потужним фактором, що формував самодіяльну рольову гру підлітків-глядачів у плані позитивного впливу на самодіяльну гру підлітків в нашому суспільстві, де твори літератури і кіномистецтва доповнювали одне одного. Чи можуть бути продуктивними сьогодні ті методи організації спільної самодіяльної рольової гри підлітків і дорослих, які були створені психологами та педагогами, які беруть участь у створенні ситуаційно-рольової гри? Адже методи ці створювалися з урахуванням того, що партнерами дорослих в грі виступають підлітки які, по-перше: люблять читати, і, по-друге: таких, що вдосконалюють прийняту від попереднього покоління специфічно підліткову «ігрову техніку» під впливом соціальної та культурної творчої активності старших за них підлітків.

Тому ми вважаємо конструктивним доповнення методики ситуаційно-рольової гри, діалогічно і культурологічно орієнтованою методикою Школи діалогу культур, яка спонукає підлітків до гри і забезпечує її підтримку дорослими. Ця підтримка дорослими підлітків, які прагнуть грати, але не знаходять можливості для реалізації своїх прагнень, на нашу думку, забезпечить посилення евристичного потенціалу методики підготовки і проведення ситуаційно-рольових ігор. Методика Школи діалогу культур в цьому плані має більш велику методичну гнучкість, тому що вона свідомо налаштовувалася її авторами до звуження поля самовизначення підлітка в культурі, пов'язаного з читанням і кваліфікованим сприйняттям кіно- і телефільмів, яке за їхніми даними позначилося вже в кінці 70-х років ХХ століття.

«Ігрова техніка» вчителя-діалогіста, який бере участь в самодіяльній рольовій грі підлітків, обумовлена його прагненням і умінням створити для себе таку ігрову роль, яка дозволила б йому будувати ігрові відносини (спілкування, обумовлене темою і сюжетом гри) з кожним з тих ігрових персонажів, які створюють для своєї участі в ігровому дійстві підлітки. Психолого-педагогічне завдання дорослого в грі з підлітками полягає в тому, щоб його реакція, в якості одного з ігрових персонажів на ігрові дії кожного з його партнерів-підлітків в грі виходила з того, що створюваний підлітком персонаж і на рівні його винаходу, і на рівні здійснення цього «винаходу» підлітком в грі відповідає найвищим рівням «ігрової техніки».

Така реакція дорослого на творчі інтенції підлітка допомагає підлітку знайти віру в свої сили, надихає його на імпровізацію і в сфері ігрового мовлення, і в сфері ігрової дії, розкріпають і його фантазію, і його здібності. Підліток отримує можливість управляти пластикою свого тіла, мімікою обличчя, голосовими інтонаціями згідно і з тими характерними особливостями, якими підліток наділив свій персонаж, і з тими ігровими обставинами, які змінюються по ходу гри. Ці обставини формуються за ходом ігрової дії відповідно до методичних розробок психологів і педагогів школи діалогу культур. Вони визначаються участю дорослого в самодіяльній рольовій грі підлітків. Дорослий, який бере участь в грі, керує ходом, перипетіями і колізіями гри, весь час діючи, виходячи з своєрідності виконуваної ним ігрової ролі і в межах цієї ролі [6].

Функціональні завдання управління психолого-педагогічної ситуацією гри в цій методиці багато в чому збігаються з тими завданнями, які відповідно до методики ситуаційно-рольової гри ставить і вирішує за допомогою «вступних команд» дорослий, що знаходиться поза ігровою дією. Ті ж завдання управління психолого-педагогічної ситуацією гри, які ставляться і вирішуються виключно в контексті парадигми діалогу культур, пов'язані із спонуканням граючих підлітків до словесної творчості, яке безсумнівно має свій зв'язок з грою, тим не менш, актуально для підлітка і в своїй автономії по відношенню до гри. Відзначимо, що в психолого-педагогічній концепції Школи діалогу культур ігрова творчість підлітків розглядається як один з найважливіших чинників в побудові відносин між усіма учасниками навчально-виховного процесу в системі культурологічно орієнтованої освіти [3].

Методика підтримки підлітка в здійсненні ним прагнень до самодіяльної гри в парадигмі діалогу культур спирається на готовність дорослого не стільки керувати розвитком гри, скільки підтримувати,

посилювати, виявляти слабкі інтенції підлітка до самодіяльної гри. Дорослий сприймає такі інтенції як розгортання підлітком ігрової дійсності. Розгорнуті діалогічні методики пов'язані з імпровізацією, пантомімою, що втягують підлітків у ігрову дійсність, спонукають їх брати на себе співавторську відповідальність за розвиток її сюжету. Велике значення у зазначеній методиці відіграє також рефлексія на прикладі проведеної ігрової дійсності. Але дорослий, який керує цією рефлексією, актуалізує не стільки ту емоційну єдність, що склалася між учасниками ігрового співтовариства, скільки повертає їх до з'ясування суті, змісту, особливостей, драматичності, суперечливості соціокультурних реалій, які були втілені ними в ігрове дійство.

Отже, ми вважаємо, що саме педагоги та психологи, які працюють з підлітками в сфері спрямованості їх самодіяльної гри в сферу соціалізації, повинні бачити підлітковий вік і в його обумовленості дитинством (ігровими інтенціями дитинства), і в його спрямованості в юність, в якій ігровий характер юнацьких соціальних протестів не завжди осмислюється підлітками і оточуючими його дорослими. Слід пам'ятати, що саме ця дитячість повинна бути утримана і розвинена людиною, що дорослішає і дорослою людиною як підґрунтя в процесі опору прийнятої їм соціальної ролі як остаточної, безальтернативного визначення його людської сутності ззовні.

Але в той же час виняткова важливість самодіяльної рольової гри підлітків полягає в тому, що в цій грі формується прагнення і здатність кожного з підлітків, які беруть участь у створенні рольової гри і ігрового співтовариства, сформулювати і обґрунтувати свої неповторно особистісні погляди на цю гру, на соціальні та культурні проблеми, які переломилися в грі. При цьому гра спонукає підлітка формувати ці погляди в їх розбіжності з аналогічними поглядами однолітків, які беруть участь разом з ним і в створенні гри, і в створенні ігрового співтовариства. Нам здається важливим та безсумнівним, що усвідомлення підлітком себе самого, своїх можливостей, здібностей інтересів задано його прагненням відчувати себе і стати дорослим. Підкреслимо, що саме рольова гра допомагає підлітку усвідомити відмінність у «відчутті себе дорослим» і в становленні дорослим.

Таким чином, методика ситуаційно-рольової гри передбачає чіткий алгоритм організації та проведення гри, використання реєстру прийомів, що її забезпечують та спрямована, перш за все, на створення ефективного комунікативного простору, діалогічна методика забезпечує психологічну підтримку кожного учасника гри та сфокусована на особистості підлітка, що грає. Об'єднання двох методик, які орієнтовані на самодіяльну рольову гру підлітків як оптимальний засіб соціалізації дає можливість їх використання у взаємодоповненні і має значний продуктивний потенціал у сучасних соціально-психологічних та культурних обставинах.

#### Література

1. Куприянов Б. В. Ситуационно-ролевая игра как средство общепедагогической подготовки будущего учителя : дис. ... канд. пед. наук. / Б. В. Куприянов. – Ярославль : ЯГПУ им. К. Д. Ушинского, 1996. – 233 с.
2. Куприянов Б. В. Ситуационно-ролевая игра как средство развития у подростков субъектности во взаимодействии : монография / Б. В. Куприянов, О. В. Миновская ; под ред. И. И. Фришман. – Кострома: КГУ им. Н. А. Некрасова, 2002. – 120 с.
3. Литовський В. Ф. Вчитель і учень у Школі діалогу культур / В. Ф. Литовський // Діалогічна взаємодія у навчально-виховному процесі загальноосвітньої школи. Книга для вчителя / за ред. Г. О. Балла, О. В. Киричука, Р. М. Шамелашвілі. – Київ : Університет, 1997 – С. 88–123.
4. Роменець В. А. Психологія творчості / В. А. Роменець – Київ : Либідь, 2001 – 287 с.
5. Російчук Т. А. Гра як джерело навчального предмету / Т. А. Російчук // Діалог культур і духовний розвиток людини: Мат-ли науково-практичної конференції (Київ, 24–26 січня 1995 р.) – С. 112–115.
6. Школа діалогу культур. Основы программы / под ред. В. С. Библера. – Кемерово: «АЛЕФ» Гуманитарный Центр, 1992 – 96 с.

#### References

1. Kupriyanov B. V. (1996) Situatsionno-rovlevaya igra kak sredstvo obschepedagogicheskoy podgotovki buduschego uchitelya [Tekst]: diss. ... kand. ped. nauk. / B. V. Kupriyanov. – Yaroslavl: YaGPU im. K. D. Ushinskogo. – 233s. [in Russian].
2. Kupriyanov B. V. (2002) Situatsionno-rovlevaya igra kak sredstvo razvitiya u podrostkov sub'ektnosti vo vzaimodeystvii: Monografiya. pod red. I. I. Frishman. – Kostroma: KGU im. N. A. Nekrasova. – 120 s. [in Russian].
3. Litovskiy V. F. (1997) Vchitel i uchen u Shkoli dialogu kultur. Dialogichna vzaemodiya u navchalno-vihovnomu protsesi zagalnoosvitnoyi shkoli. Kniga dlya vchitelya / Za red. G.O. Balla, O.V. Kirichuka, R.M. Shamelashvi, K.: UnIversitet, S. 88-123. [in Ukrainian].
4. Romenets V. A. (2001) Psihologiya tvorchosti. K.: LibId. 287 s. [in Ukrainian].
5. Roslychuk T. A. (1995) Gra yak dzherelo navchalnogo predmetu. Dialog kultur I duhovnyi rozvitok lyudini: Mat-li naukovo-praktichnoyi konferentsiyi (KiYiv, 24-26 slchnya 1995 r.) – S. 112-115. [in Ukrainian].
6. Shkola dialoga kultur. Osnovy programmy / Pod red. V.S. Biblera – Kemerovo: "ALEF" Gumanitarniy Tsentr, 1992 – 96 s. [in Russian].